

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

"Surakarta Comic Art Center"

Surakarta : Sebuah kota yang terletak di wilayah otonom provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kota yang memiliki luas 44 km². Kota Surakarta memiliki sebutan lain yaitu Solo atau Sala. Kota Surakarta berbatasan dengan kabupaten Karanganyar dan kabupaten Boyolali (Utara). Batas timur dan barat yaitu kabupaten Karanganyar dan kabupaten Sukoharjo. Dan batas sebelah selatan adalah kabupaten Sukoharjo. Pada tahun 2010, Kota Surakarta tercatat memiliki jumlah penduduk 503.421 jiwa dengan kepadatan 13.636/km² (Wikipedia, 2016).

Comic : *Comic* merupakan kata yang di ambil dari bahasa Inggris yang mempunyai arti komik. komik adalah sebuah cerita fiksi dan non fiksi yang di ilustrasikan dengan gambar yang berurutan dan dilengkapi dengan teks. Gambar yang berada di komik berfungsi untuk memberikan gambaran fisik, ekspresi, kejadian tokoh pada cerita. Komik berfungsi sebagai hiburan dan memberikan hiburan (Ahira, 2016).

Art : Menurut Soedarso S.P. seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin yang di sajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual (Cosa, 2012).

Center : *Center* merupakan kata yang di ambil dari bahasa Inggris yang mempunyai arti pusat. Menurut KBBI, pusat adalah tempat yang

terletak di bagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi (Setiawan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012 - 2016).

Pengertian Surakarta *Comic Art Center* adalah suatu bangunan atau tempat yang memiliki fasilitas yang berfokus pada dunia perkomik-an yang berpusat di Kota Surakarta. Komik adalah sebuah seni bergambar yang berbentuk buku. Bangunan yang memiliki fungsi sebagai ruang baca, ruang pameran, museum dan segala hal yang berkaitan dengan dunia komik.

1.2. Latar Belakang

Komik adalah sebuah cerita bergambar yang menceritakan cerita fiksi atau non-fiksi. Komik mempresentasikan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan buku – buku lain seperti majalah dan novel. Tentunya komik memiliki penggemar dengan segala keungulan-nya. Namun tidak semua komik berdampak positif bagi masyarakat. Banyak kasus, komik dapat berdampak negatif bagi para penikmat komik. Tidak sedikit masyarakat yang kurang menyukai komik. Dampak negatif yang di timbulkan dari komik adalah dapat membuang – buang waktu, komik dapat mengajarkan kekerasan karena cerita komik yang terlalu banyak mempresentasikan adegan kekerasan. Dengan hal tersebut banyak komik yang menjadi konsumsi anak – anak kecil atau tidak sesuai katagori umur. Komik sangatlah erat dengan dunia anak – anak. Dengan buku yang berisikan gambar yang menarik menjadikan anak – anak usia dini menjadi lebih menyukai komik dari pada buku lain-nya, terutama buku pelajaran. Sebuah komik mempunyai daya tarik yang sangat besar, tidak hanya anak – anak usia dini yang menjadi penikmat komik. Banyak masyarakat usia dewasa masih menjadi penikmat setia sebuah buku komik.

Dunia komik sangat-lah luas. Selain sebagai buku bacaan, sebuah komik dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi nasional dan internasional. Komik tidak hanya sebagai kegiatan paruh waktu. Di Amerika Serikat, komik sudah menjadi sebuah budaya. Sebuah komik dapat meningkatkan pemasukan dan perekonomian suatu negara. Komik Amerika sangat dihargai oleh masyarakat Amerika. Di Amerika, komik tidak hanya berbentuk sebuah buku bacaan. Banyak komik Amerika yang sudah di angkat ke layar lebar, menjadi sebuah desain

interior dan ekterior bangunan dan lain – lain sehingga dapat mensejahterakan masyarakat Amerika. Amerika merupakan negara industri komik nomor satu. Kualitas dan karakter komik Amerika sangatlah digemari di semua belahan negara, dan cerita yang disajikan sangatlah menarik. Jepang merupakan pesaing utama dari komik – komik Amerika dengan *manga*-nya. Komik Jepang memiliki ciri khas tersendiri. Sama seperti komik Amerika, komik Jepang memiliki penggemar di semua belahan negara. Seperti Amerika, komik di Jepang menjadi sebuah budaya yang tidak bisa di tinggalkan. Masing – masing negara memiliki perkembangan dan ciri khas komik yang berbeda - beda

Komik dapat berkembang kapan-pun dan dimana-pun, tidak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia, komik memiliki sejarah tersendiri. Komik di perkenalkan di Indonesia sejak tahun 1930. Komik berkembang di kota – kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan lainnya. Komik Indonesia berjaya pada masanya di periode 1970 samapi 1980-an. Pada periode tersebut banyak karakter – karakter komik asli Indonesia bermunculan. Karakter komik pada saat itu tidak lepar dari budaya Amerika. Banyak karakter komik asli Indonesia yang mengambil konsep dari negara Amerika, seperti kemunculan tokoh – tokoh *superhero*. Selain di kota – kota besar di Indonesia, kota Surakarta merupakan kota yang menjadi bagian sejarah dunia perkomikan Indonesia. Di Surakarta banyak masyarakat yang membuat komik dan beberapa komunitas, salah satunya adalah MKS (Masyarakat Komik Solo). Komunitas tersebut mengerjakan komik *foto copy*-an. Salah satu tokoh komikus Solo yaitu Afif Numbo. Hingga sekarang beliau masih aktif menjadi komikus. Adanya komunitas tersebut tidak diikuti dengan dukungan dari pemerintah. Masyarakat kota Solo bergerak secara mandiri. Masalah tersebut adalah masalah terkecil dari perkembangan komik di Indonesia. Masalah terbesar Indonesia pada dunia perkomik-an adalah semakin berkurangnya penggerak komik asli Indonesia pada periode tahun 1990 sampai tahun 2000. Pada periode tersebut, seluruh masyarakat Indonesia lebih berminat dengan komik – komik impor. Banyak lahirnya komikus tidak diikuti dengan sarana atau prasarana untuk menampung karya – karya tersebut. Dengan masalah tersebut, komik – komik asli Indonesia menjadi berkurang.

Dunia komik dapat memberikan pemasukan ke dalam perekonomian suatu negara. Amerika dan Jepang adalah negara – negara yang memanfaatkan komik sebagai pendapatan negara. Komik dapat memberikan kesejahteraan bagi para pelaku-nya. Bagi para komikus, komik merupakan pekerjaan yang dapat membuka pikiran dan melahirkan ide – ide yang menarik. Komik tidak hanya diaplikasikan dalam buku bacaan, akan tetapi dapat berbentuk *film*, iklan, promosi suatu produk, desain interior dan eksterior bangunan. Komik dapat sebagai sarana rekreasi dan edukasi bagi masyarakat. *Kyoto Internasional Manga Museum* adalah salah satu contoh bangunan yang bertema tentang komik. Bangunan tersebut menjadi fasilitas umum bagi masyarakat Jepang, selain itu bangunan tersebut dapat menjadi sarana tempat rekreasi bagi turis – turis mancanegara. Bangunan *Kyoto Internasional Manga Museum* dapat memberikan pemasukan baik kepada masyarakat dan negara Jepang.

Sebuah komik tidak hanya menjadi salah satu cara untuk memajukan perekonomian masyarakat dan negara. Zaman sekarang komik memiliki aplikasi yang lebih luas. Pada era globalisasi dapat membantu perkembangan suatu komik. cerita komik dapat dinikmati dimanapun, tidak terpacu dengan toko buku komik. Media sosial pada zaman sekarang membantu penyebaran komik atau sering disebut dengan *web comic*. Salah satu fungsi positif dari komik adalah menimbulkan minat baca seseorang. Banyak buku – buku pelajaran setara TK, SD, dan SMP menggunakan media komik untuk sarana pembelajaran. Masyarakat umum dari usia anak – anak sampai dewasa tertarik dengan buku bergambar. Setiap negara memiliki cara yang berbeda – beda dalam mempresentasikan sebuah buku bergambar. Dengan komik, masyarakat dapat berfikir kreatif dan berfikir luas.

Indonesia adalah negara yang menjadi penikmat komik terbesar. Indonesia merupakan penikmat komik terbesar ke-2 setelah Jepang. Tidak hanya menjadi pembaca komik, banyak masyarakat Indonesia menjadi *illustrator* komik luar negeri. Chris Lie, Ario Anindito, Jessica Kholinne, Miralti Firmasyah, dan Rhoald Marcellius adalah beberapa tokoh *illustrator* Indonesia yang mengerjakan komik internasional. Marvel dan DC *Comics* adalah dua perusahaan komik yang

menjadi pelanggan *illustrator* Indonesia tersebut. Hal tersebut membuktikan bahwa Indonesia mampu melahirkan bakat – bakat para komikus dalam memajukan komik asli Indonesia dan dapat menembus pasar internasional. Secara perlahan komik Indonesia mulai menampilkan potensi-nya. Si Juki, Tahilalats, Benny dan Mice adalah salah satu komik asli Indonesia yang membahas tentang budaya keseharian masyarakat Indonesia.

Kota Surakarta adalah tempat yang memiliki sejarah dalam dunia perkomikan. Masyarakat kota Solo banyak menjadi penikmat dari buku cerita bergambar ini. Bersumber dari salah satu *comic center* yang berada di kota Solo, penikmat komik di kota Solo menyentuh kurang lebih 500 orang. Pada hasil sebuah survey kota Surakarta memiliki prosentasi sebanyak 88.5% untuk masyarakat yang menyukai komik. Masyarakat kota Surakarta sebagian besar menyukai komik dari luar negeri, seperti Naruto, Doraemon, One piece yang merupakan judul komik ternama di Jepang. Prosentase penikmat komik di kota Surakarta tidak diimbangi dengan fasilitas yang ada. Tercatat 8 fasilitas yang menjual dan menyewakan buku komik di Surakarta. 70% masyarakat Surakarta tidak mengetahui penyebaran tempat – tempat yang menyediakan buku komik di kota Surakarta.

Kota Surakarta banyak memberikan kontribusi akan karya – karya komik dan komikus – komikus terkenal. Chris Lie dan Afif Numbo adalah komikus Indonesia yang berasal dari kota Surakarta. Komik – komik karya Chris Lie dan Afif Numbo dapat menembus dan bersaing di dunia komik internasional. Kedua komikus asal Solo hingga kini menjadi panutan bagi masyarakat yang bergerak di dunia komik, baik masyarakat kota Solo ataupun masyarakat Indonesia. Kedua pemuda mendirikan studio komik yang bernama “Caravan Studio”. Caravan Studio terletak di Jakarta. Caravan Studio adalah studio komik yang berfokus memajukan komik asli Indonesia. Caravan Studio tidak hanya mengerjakan komik – komik Indonesia, komik – komik internasional menjadi sebuah pengalaman bagi para komikus dan *illustrator* di Caravan Studio. Caravan Studio menciptakan komik kompilasi bernama “Re-On Comics”. Re-On Comics adalah komik kompilasi yang berisi karakter asli Indonesia seperti cerita wayang, cerita legenda,

cerita sejarah Indonesia, dan lainnya. Dalam menarik minat masyarakat Indonesia, Caravan Studio mengemas Re-On Comics dengan nuansa yang lebih *modern* dan menarik. Re-On comics memberikan pandangan kepada masyarakat akan kebudayaan asli Indonesia yang di kemas dalam buku cerita bergambar. Salah satu isi buku komik Re-On menceritakan tentang dunia perwayang-an yang notabene adalah karakter asli Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1. Permasalahan

1. Bagaimana memperkenalkan dan membangkitkan kembali komik asli Indonesia tanpa menghilangkan komik impor dengan mendirikan sebuah tempat baca komik di Surakarta.
2. Bagaimana merancang sebuah tempat atau fasilitas baca komik di Surakarta dengan konsep arsitektur modern dengan pendekatan *art deco* sebagai pusat kegiatan yang berfokus pada dunia komik khususnya Indonesia.
3. Memberikan sebuah tempat rekreasi dan edukasi dengan tema dunia komik nasional dan internasional.

1.3.2. Persoalan

1. Menentukan lokasi site yang strategis sebagai pusat baca komik internasional di Surakarta
2. Menentukan kebutuhan ruang utama dan penunjang, pengelompokan ruang, besaran ruang , pola hubungan ruang dan organisasi ruang.
3. Menentukan tampilan desain eksterior dan interior bangunan berkonsep modern dengan pendekatan seni mural.
4. Menentukan sistem struktur dan kontruksi sampai sistem utilitas yang akan di gunakan pada bangunan.

1.4. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.4.1. Tujuan

1. Memberikan suatu tempat baca komik di Surakarta sebagai wujud memperkenalkan dunia komik, khususnya komik asli Indonesia dan

memfasilitas bagi masyarakat yang bergerak di dunia komik, dengan berbagai hal yang berhubungan dengan komik.

2. Menghidupkan kembali budaya membaca bagi anak – anak dan orang dewasa yang pada zaman sekarang sudah dikuasi oleh dunia *gadget*.
3. Sebagai sarana edukasi bagi anak – anak dan masyarakat kota Surakarta melalui cerita bergambar.
4. Memberikan wadah bagi komikus dan komunitas untuk mengembangkan dan memajukan karya anak bangsa dalam dunia komik.

1.4.2. Sasaran

1. Merencanakan dan merancang konsep bangunan “Surakarta *Comic Art Center*” dengan menggunakan konsep arsitektur *modern* yang meliputi beberapa hal yaitu, pembagian ruang menurut fungsinya, Pemilihan material, sistem sirkulasi, dan pencahayaan bangunan.
2. Merencanakan konsep tampilan bangunan dengan menggunakan konsep arsitektur *modern* dengan pendekatan karya seni mural yang di aplikasikan pada bagian eksterior dan interior bangunan. Mengingat pada zaman sekarang seni *modern* sudah mengalami perkembangan yang sangat luas di kota Surakarta.

1.5. Lingkup Pembahasan

Berisi tentang pembahasan mengenai konsep bangunan “Surakarta *Comic Art Center*” yang akan diaplikasikan pada perencanaan dan perancangan tata ruang, fungsi ruang dan pola hubungan ruang. Dan pendekatan mengenai arsitektur modern dengan pendekatan seni mural yang akan digunakan dalam perencanaan dan perancangan gaya bangunan, lansekap ekterior dan interior bangunan.

1.6. Metode Pembahasan

1.6.1. Metode pengumpulan data

Data – data yang dibutuhkan penulis untuk menyusun laporan perencanaan dan perancangan, yaitu :

1. Data Primer, data yang memiliki keterkaitan dengan kasus – kasus yang terjadi atau sudah ada sebelumnya (tempat dan peristiwa) yang digunakan sebagai

acuan dalam merancang konsep perencanaan dan perancangan, antara lain dengan cara :

- a. Observasi, melakukan studi lapangan di lokasi penelitian secara langsung untuk mengetahui keadaan fisik, sehingga memperoleh data untuk dikaji. Pengamatan ini dilakukan dengan melihat keadaan lapangan, mengukur, mencatat dan mengambil gambar / foto.
 - b. Wawancara kepada narasumber yang terkait, dalam mendukung proses perencanaan dan perancangan “*Internasional Comic Library Center Surakarta*”.
2. Data Sekunder, data pelengkap yang digunakan dalam melakukan analisis dan pemantapan konsep terkait dengan judul yang ditulis, adapun data sekunder yaitu :
- a. Litelatur, yaitu metode yang memanfaatkan berbagai sumber – sumber terkait antaranya yaitu buku, jurnal, media cetak, dokumen pribadi, media elektronik, dan lain – lain. Metode litelatur di lakukan secara tidak langsung. Metode litelatur dimanfaatkan guna untuk memperoleh, memperkuat, dan mendukung konsep perencanaan dan perancangan judul yaitu “*Surakarta Comic Art Center*”.

1.6.2. Metode analisa data

Pengolahan data untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang timbul dari perolehan data primer dan sekunder, kemudian di analisa sesuai dengan permasalahan dan persoalan yang ada. Kemudian menggunakan metode sintesa guna memperoleh bahan dan solusi dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan “*Surakarta Comic Art Center*”.

1.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang penjabaran mengenai pengertian judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran pembahasan, keluaran, metodologi pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan – tinjauan yang berkaitan dengan literatur tentang *"Internasional Comic Library Center Surakarta"*, teori arsitektur modern, preseden / contoh karya dan lain-lain

BAB III : TINJAUAN LOKASI

Berisikan tentang deskripsi umum mengenai lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat perencanaan dan perancangan bangunan yang disertai dengan data – data yang mendukung keberadaan lokasi tersebut yang didapat dari hasil observasi langsung dan studi literatur.

BAB IV : ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan penjabaran tentang analisa permasalahan baik analisa fisik maupun analisa non-fisik dan pendekatan konsep dasar desain *"Surakarta Comic Art Center"*, antara lain site, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, struktur bangunan, eksterior bangunan, interior bangunan, dan utilitas.